

The background of the entire page is the cover art for the video game Silent Hill 4: The Room. It features a close-up of a woman's face with a distressed expression, her eyes looking slightly away from the viewer. She has dark hair and is wearing a dark jacket. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows. In the background, there are faint, dark silhouettes of what appear to be industrial structures or buildings, possibly part of the game's setting, Silent Hill. The overall tone is dark and atmospheric, characteristic of the Silent Hill series.

KONAMI

www.konami-europe.com

UNITED KINGDOM
Konami of Europe
389 Chiswick High Road
London W4 4AL

FRANCE
Konami of Europe
23, Rue Cambon
75001 Paris

DEUTSCHLAND
Konami of Europe
Bernstr. 103-105
60437 Frankfurt/Main

ESPAÑA
Konami of Europe
C/Prta. Ribera 3
28016 Madrid

NETHERLAND
Konami of Europe
Burglaan 41
7314 BK Apeldoorn

SVERIGE
Konami of Europe
Bondgatan 40
11633 Stockholm

Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 01 90-824 694

(Dieser Service kostet 1,88 Euro/Minute und ist ausschließlich aus Deutschland zu erreichen.
Bitte noten Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungsführers ein!)

SLES-52445

PlayStation, "A" "X" "L" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
4012927024688
4012927024024

SILENT HILL 4 THE ROOM

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer Entertainment System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der bespielten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in feuchter Umgebung auf. Verwenden Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger oder solche, die mit Klebstoff repariert wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. • Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkräfte, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, unedöer Kämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Piraterie

Die unerlaubte Reproduktion dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Warenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PIRATERIE schadet nicht nur rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern, sondern auch den Verbrauchern. Wenn Sie vermuten, dass es sich bei diesem Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Piraterie von Produkten haben, rufen Sie bitte die nächste Kundendienstnummer an, die Sie auf der Rückseite dieses Handbuchs finden.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

SLES-52445

1 Spieler • Memory Card (MB) für PlayStation®2 : mindestens 70KB • Kompatibel mit Analogsteuerung, nur Analog Sticks • Kompatibel mit Vibrationsfunktion

©1999-2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "SILENT HILL 4 THE ROOM" is an original game product created by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. which reserves the copyrights and other intellectual property rights with respect to this game. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. in ausschließlicher Lizenz an Sony Computer Entertainment Europe. MMR EINE DEN HINABGEBRAUCH, Übertragenes Kopieren, Adaptionen, Verändern oder Ausleihen, Weiterverkauf, die Verwendung in Spielen, die Benutzung gegen Gebühr, das Senden öffentlicher Aufnahmen sowie Übertragungen, Zugriff oder Benutzung über Internet, Kabel oder andere Telekommunikation sind verboten. Das Verleihen dieses Produktes oder Teilen davon sowie jeglicher durch Warenzeichen oder Urheberrecht geschützten Bestandteile dieses Produktes ist untersagt. Herausgegeben von Konami Computer Entertainment Tokyo.

Customer Services Numbers

- **Australia** 1300 365 911
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** 0820 500 535
0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** 011 516 406
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** 33 26 68 00
Man-torsdag 9-16, 30 fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservice-numre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** 0600-411911
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tää asiakaspalvelunumero voi käyttää vain PlayStation tuotteiden laitteistatukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** 0820 31 32 33
Prix d'un appel local - couvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** 01805 766 977
0.12 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **ΕΛΛΑΔΑ** 00321 0678 2000
Εξων Χωρών. Παρακαλείτε να τηλεφωνείτε σε αυτό το [τομέας λογισμικού/τομέας τμήματος] [Εξωτερικού] [Εξωτερικού] μόνο για θέματα υποστήριξης [Υποστήριξη] των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** 0818 365065
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** 09 971170
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** 848 82 83 84
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** 21 344700
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** 0495 574 817
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** 09 415 2447
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** 820 75 050
Mon-fre 8-30, 16-30. Venligst ring disse kundeservice-nummere bare for maskinvarespørte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** 707 23 23 10
Contacte nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** 902 102 102
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** 08 587 822 40
Man-tors 8-17, fre 8-15, 30. Ring endast dessa kundeservice-nummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** 0848 84 00 85
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** 08705 99 88 77
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

CREDITS

Director
Scenario Writer
Susumu Murakoshi

Program Director
Kosuke Iwakura

Art Director
Masashi Tsuboyama

Sound Director
Akira Yamaoka

- Programmers -
Engine Program
Kosuke Iwakura

Interface Program
Masayoshi Sato

Player Program
Ken Kudo

Monster Program
Hideyuki Fujii

Stream Program
Kenji Yoshino

Demo Program
Taku Otani

Event Program
Masato Akiyama
Tomohiro Maejima

Camera Program
Naoto Oshima

Horror Phenomenon Program
Masahiko Saito

Sound Program
Nazuki Matsushita

- Designers -
Monster Design
Masashi Tsuboyama
Masaya Okada
Jun Inoue

Character Design
Chieko Ogura
Naomi Hara

Shingo Yuri
Sachiko Sugawara
Minako Asano
Tomoko Mori

Room Design
Tatsuto Yabe
Hiroko Usuda
Tomoko Morohoshi

Background Design
Takeshi Miura
Masaya Aoyama
Kana Saito
Masayuki Fujiki
Kyohel Yamaguchi
Ryoko Horie

Character Motion
Takahide Murakami
Hideyuki Shin
Sosuke Honda

Drama Animation
Atsushi Tsujimoto
Atsushi Sakamoto
Shiro Kanemori

Logo Design
Mai Kitazawa

- Publicity -
Kaz Mirasawa
Taro Miyake
Morio Kishida
Kanako Nakahara
Yoshinori Hirai
Yoko Yanagisawa
Kazuya Maruyama

- Translation -
Wordbox, Inc.
Wordbox NS CronosJapan K.K.

English Supervisor
Jeremy Blaustein
(Wordbox, Inc.)

- Motion Capture Studio -
Links Dig!Works Sakuratel

- Voice Recording Studio -
OMNIBUS JAPAN

- English Vocals produced by -
ZERO Limit Productions

In association with
Shadow Box Studio

Producers
Yutaka Maseba
Haruyo Kanesakura

Music Supervisor
Joe Romersa

Music
Akira Yamaoka

Lyrics
Joe Romersa

Lyrics(Original)
Hiroyuki Owaku

Vocalists
Mary Elizabeth McGlynn
Joe Romersa

Recording Studio
Magitude 8 Post, Los Angeles, CA

Recording Engineer
Michael McCarly
(Magitude 8 Post, Los Angeles, CA)

Sub-Producer
Akihiro Imamura

Producer
Akira Yamaoka

Executive Producer
Hirotaka Ishikawa

Konami of Europe GmbH
President Konami of Europe
Kunio Neo

Director - Product
Management Division
Dave Cox

Senior European
Brand Manager
Hans-Joachim Amann

Konami of Europe Special Thanks

Christopher Heck
Ralph Champeau
Martine Saunders
Ella Siebert
Sonia Aparicio
Konami (Japan)
Yoshi Aoyagi
Rebecca Varoli Piazza (Halifax)
SIA

Manual and Packaging Design
identiaet.de

www.silenthill4.net

INHALTSVERZEICHNIS

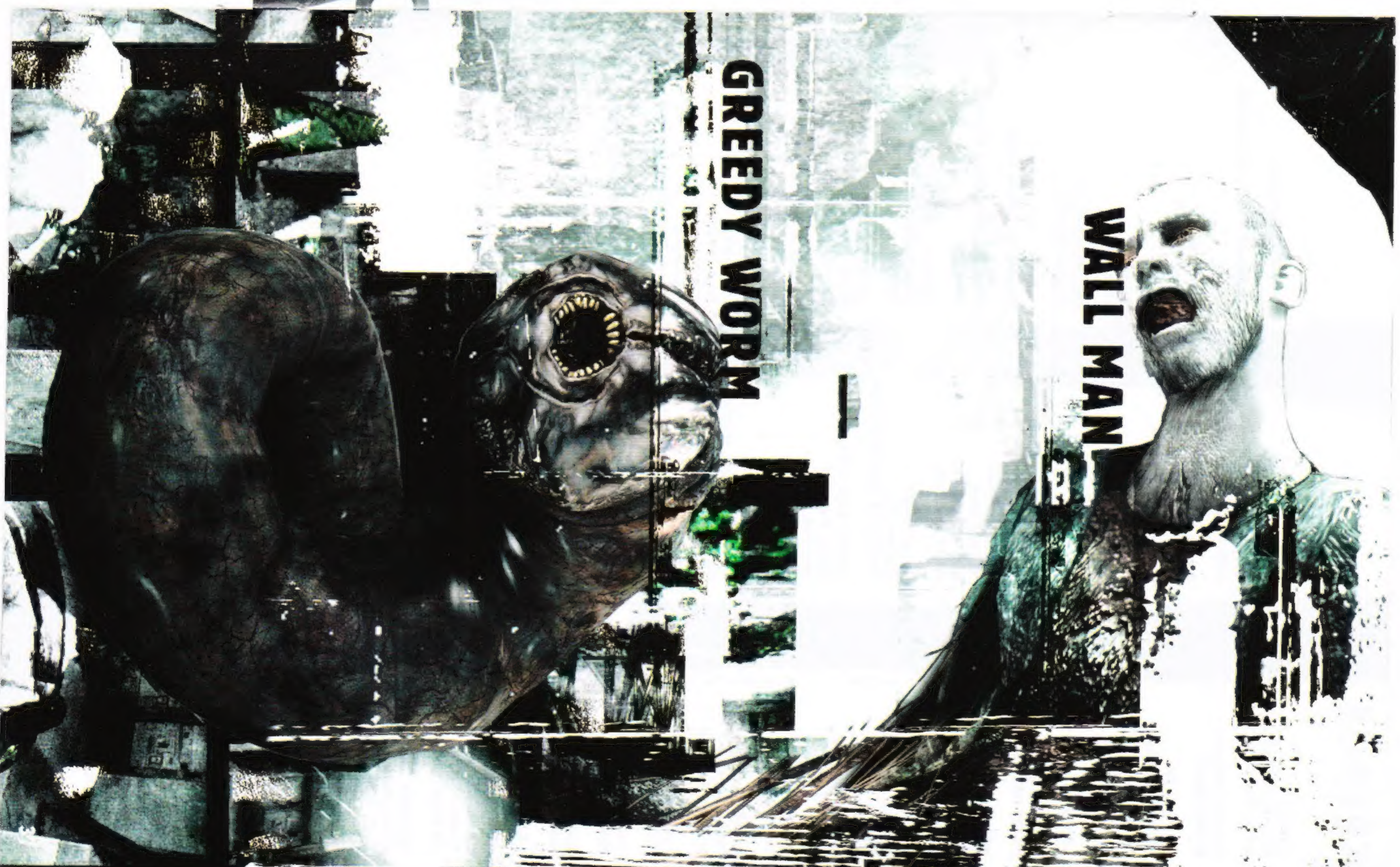
PROLOG	04
ERSTE SCHRITTE	06
SPIELSTART	08
SPIELSTEUERUNG	11
ALLGEMEINE FUNKTIONEN	12
DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE	14
SPEICHERN/LADEN	15
OPTIONEN	16
AKTEURE	18
MONSTER	34
CREDITS	38

Vielen Dank, dass Sie sich für SILENT HILL 4: THE ROOM™ von Konami entschieden haben. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch vor Beginn des Spiels aufmerksam durch. Wir empfehlen, dieses Handbuch gut aufbewahren, damit Sie es jederzeit schnell zur Hand haben (Hinweis: Konami stellt keine Ersatzhandbücher bereit). Konami versucht, seine Produkte ständig zu verbessern. Je nach Kaufdatum kann es zwischen den einzelnen Produkten deshalb geringfügige Unterschiede geben.



VOR ZWEI JAHREN ZOG HENRY
TOWNSHEND IN APARTMENT 302
IN SOUTH ASHFIELD HEIGHTS EIN.
EINEM WOHNBLOCK IN ASHFIELD.
EINER STADT MITTLERER GRÖSSE.
HENRY WAR ZUFRIEDEN UND
GENOSS SEIN NEUES LEBEN.

UND EINE



WALL MAN

GREEDY WORM

MONSTER

MOTHBAT



DOUBLEHEAD

RUBBER FACE



PROLOG

**DOCH VOR FÜNF TAGEN
PASSIERTE ETWAS
SELTSAMES. JEDE NACHT
SCHLICH SICH DERSELBE
TRAUM IN HENRYS SCHLAF.**



WAS ...



ERSTE SCHRITTE



Richten Sie Ihr PlayStation 2 Computer-Unterhaltungssystem gemäß der Anweisungen in der zugehörigen Bedienungsanleitung ein. Schließen Sie bei Bedarf Controller und anderes Zubehör an.

Wir empfehlen, bei eingeschalteter Konsole kein Zubehör einzustecken oder zu entfernen. Achten Sie darauf, dass der MAIN POWER-Schalter (auf der Rückseite der Konsole) EIN geschaltet ist. Drücken Sie auf die /RESET-Taste. Wenn die Kontrollleuchte grün aufleuchtet, drücken Sie die Taste. Daraufhin öffnet sich die DVD/CD-Lade. Legen Sie die CD Silent Hill 4 mit der bedruckten Seite nach oben auf die DVD/CD-Lade.

Drücken Sie die Taste erneut, um die Lade zu schließen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und informieren Sie sich in diesem Benutzerhandbuch über die Anwendung der Software. Achten Sie darauf, dass auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation 2) ausreichend Speicherplatz vorhanden ist, bevor Sie mit dem Spiel anfangen.

HINWEIS: Dieses Produkt unterstützt keine digitalen Controller.

Dieser Titel liegt in den Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch und Italienisch vor. Das Menü Optionen enthält einen Bildschirm zur Sprachwahl. Markieren Sie die gewünschte Sprache mit den Richtungstasten und drücken Sie dann die Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

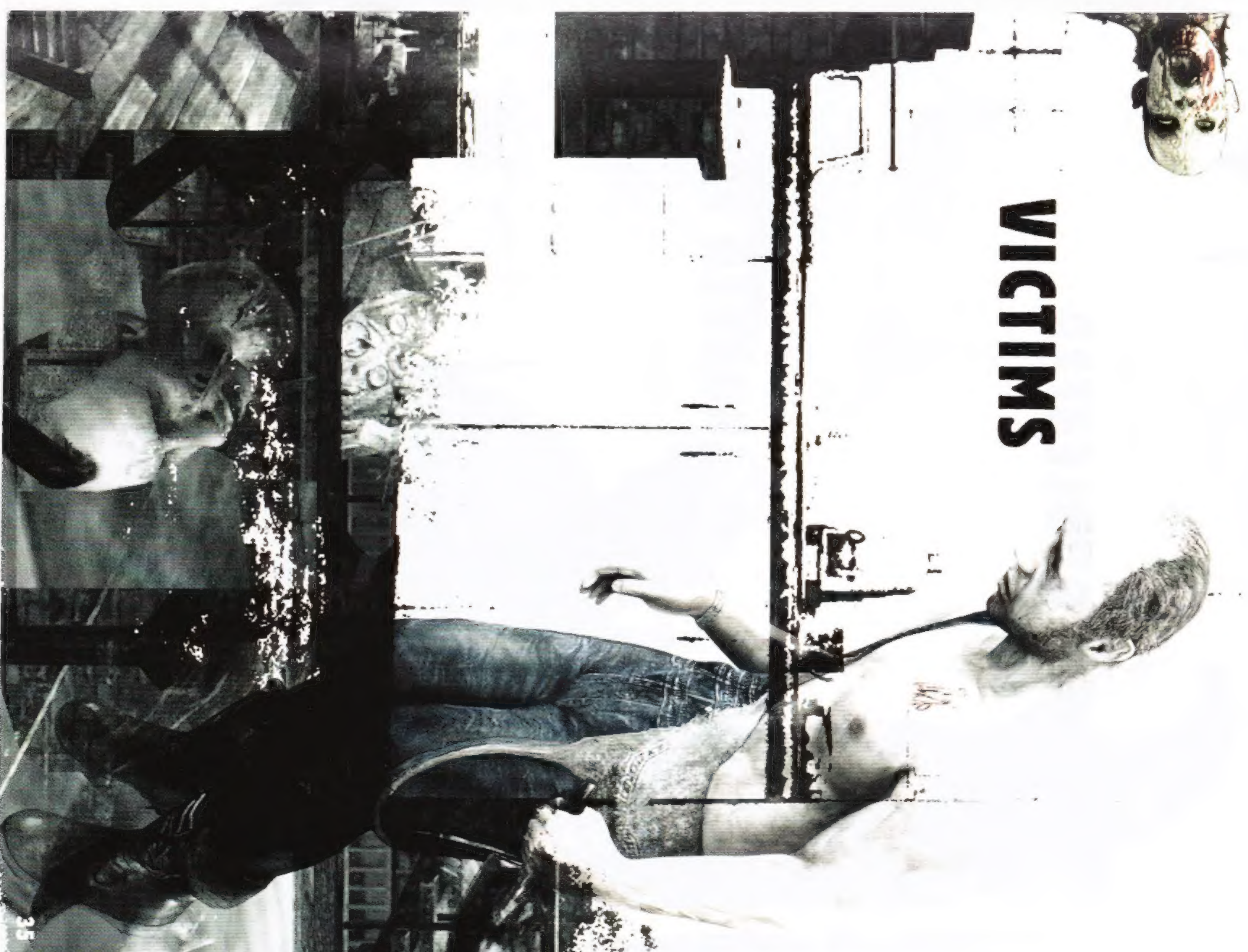
Das Spiel lädt beim Start automatisch Daten. Legen Sie Ihre Memory Card (8MB) (für PlayStation 2) mit den gespeicherten Spieldaten von Silent Hill 4 in MEMORY CARD-Steckplatz 1, bevor Sie die Konsole einschalten.



MONSTER

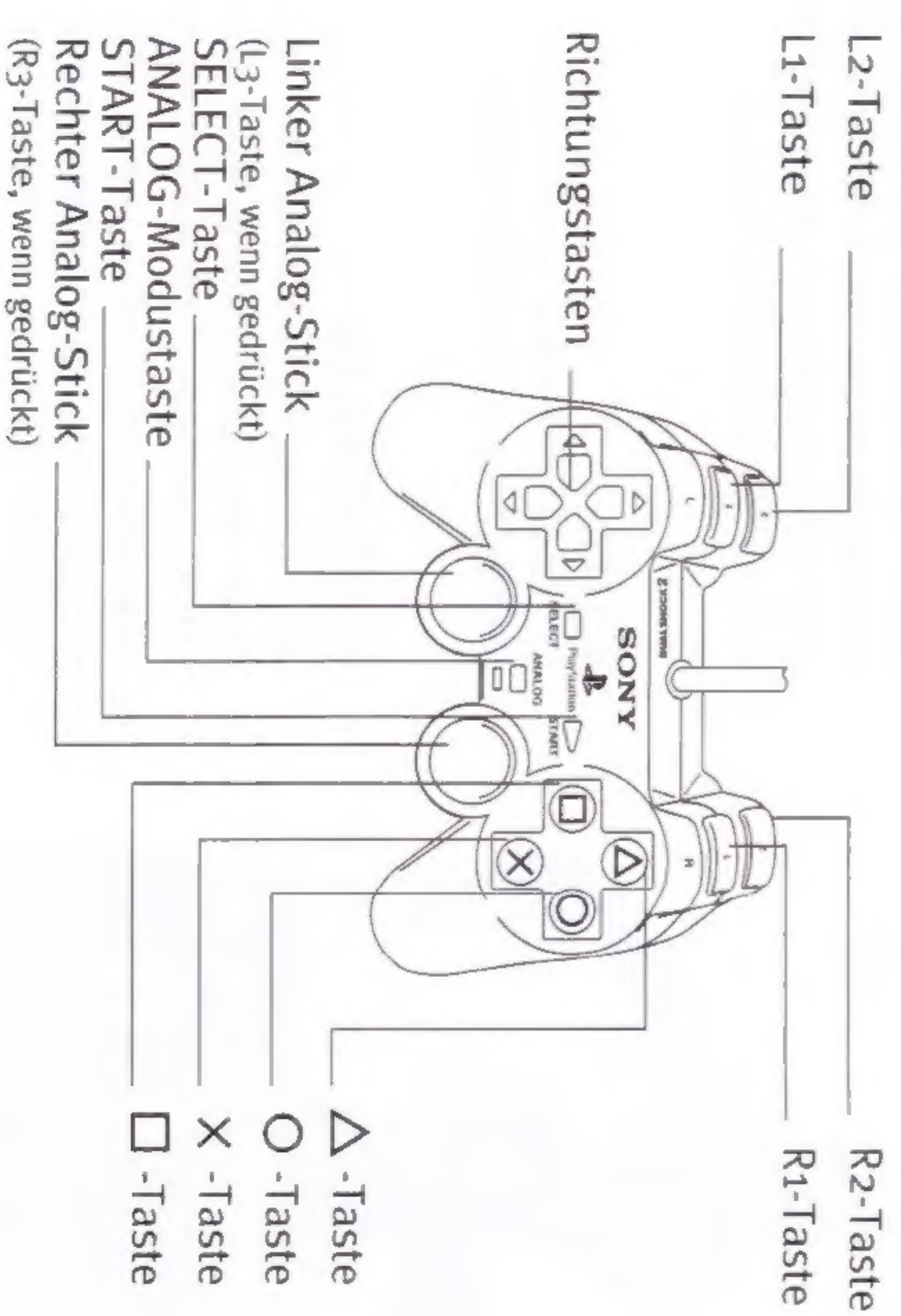
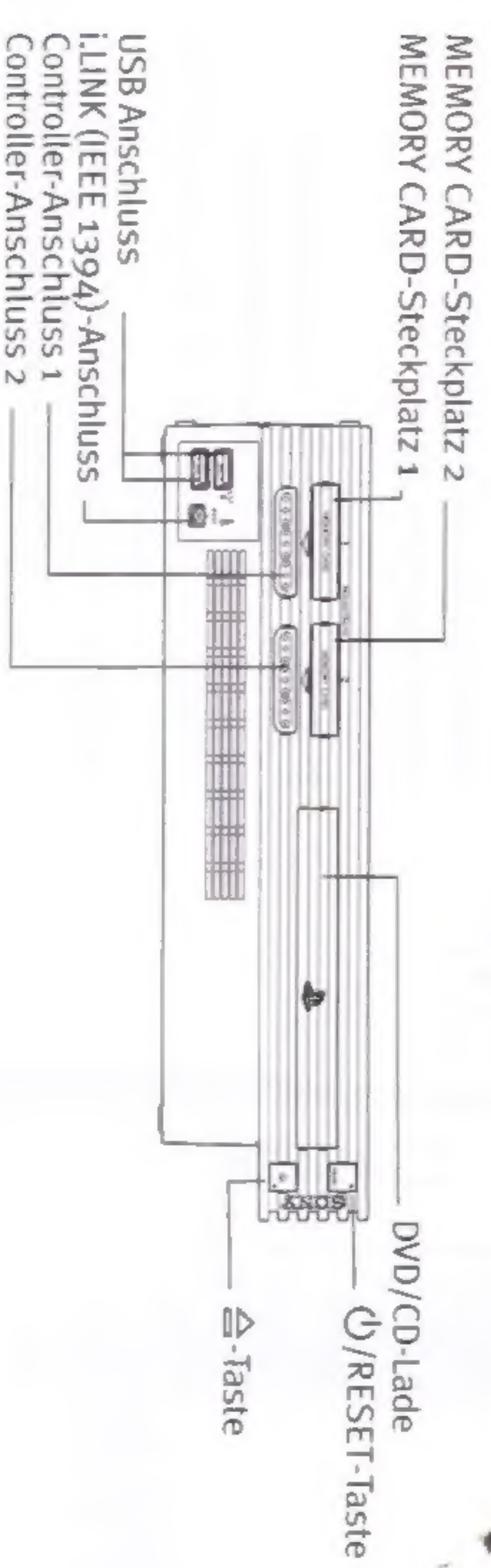
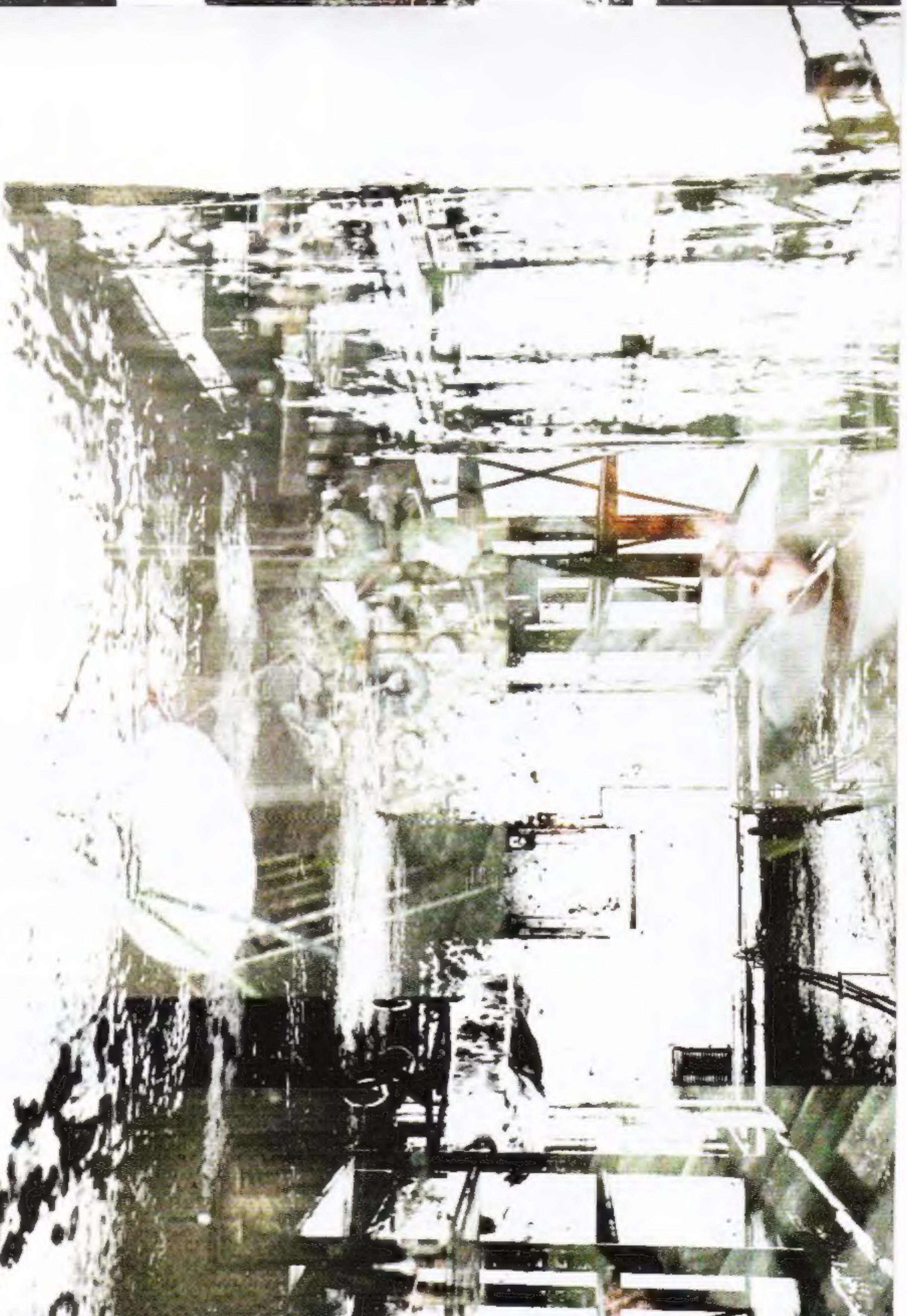


VICTIMS





SNIFFER DOG





SO BEGINNT DAS SPIEL

Wenn Sie ein neues Spiel spielen möchten, wählen Sie auf dem Titelschirm „Neues Spiel“.

Anschließend wählen Sie den Schwierigkeitsgrad.

Einfach	Empfohlen für Anfänger im Bereich Action-Spiele
Normal	Empfohlen für fortgeschrittene Spieler
Schwierig	Empfohlen für Spieler mit viel Erfahrung im Bereich Action-Spiele

Die Spelausgänge und Szenarios sind stets gleich und unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. (Auf der schwierigen Stufe jedoch müssen ein paar wirklich knifflige Rätsel gelöst werden.)

ENDE

Das Spiel ist beendet, wenn Henrys Energieleiste auf 0 (Null) abfällt.

FORTFAHREN

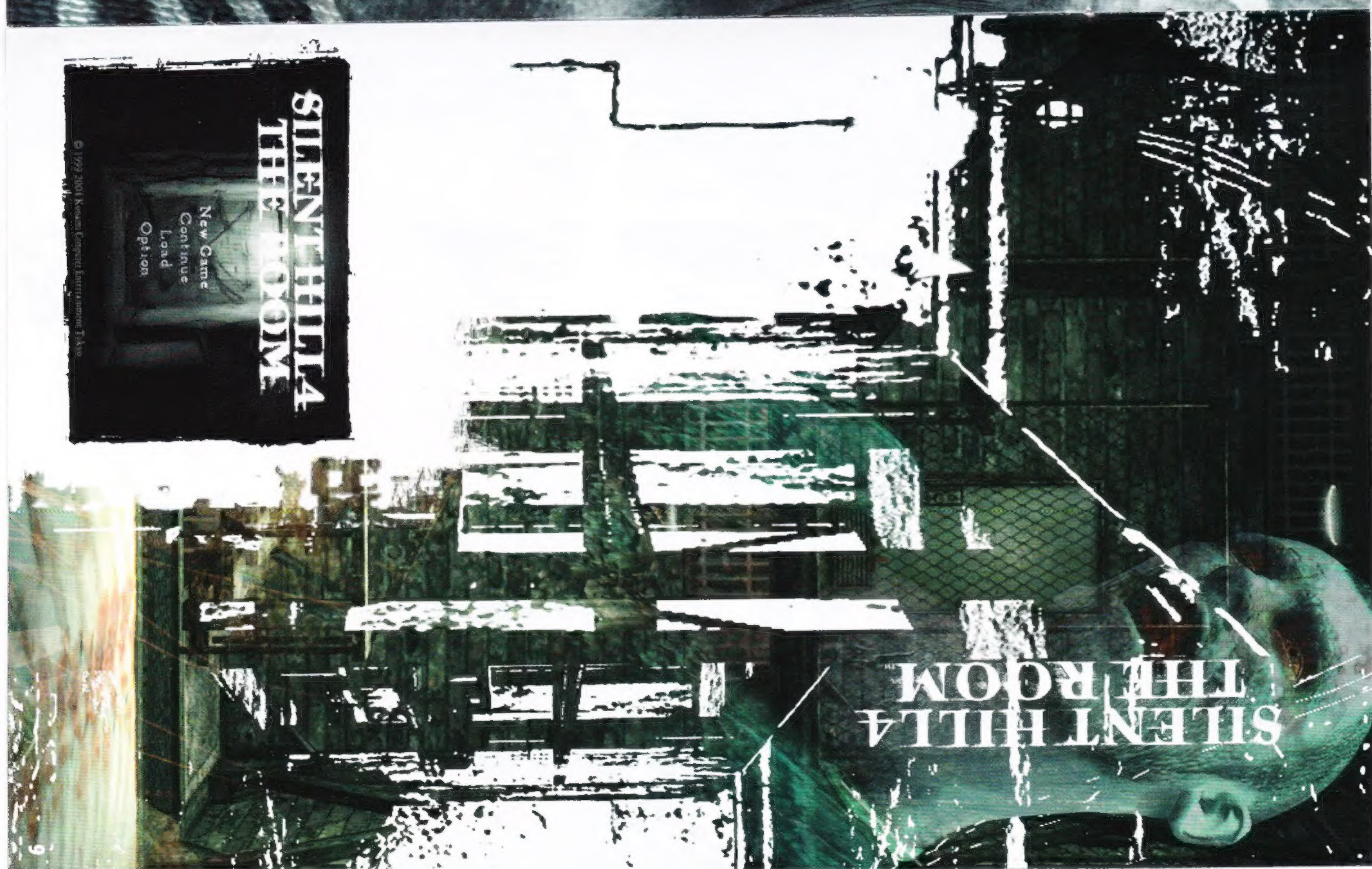
Nach der Anzeige des Spiel-Endes erscheint wieder der Titelschirm. Hier steht die Option „Fortfahren“ zur Verfügung. Wenn Sie diese Option auswählen, starten Sie das Spiel am letzten Fortfahren-Punkt neu und der Schwierigkeitsgrad wird geringfügig herabgesetzt.





EIN KIND

Henry begegnet diesem geheimnisvollen Jungen an verschiedenen Stellen in der Anderen Welt. Meistens wirkt er ziemlich traurig. Was steckt wohl hinter diesem seltsamen Verhalten? Wer ist der Junge und welche Rolle spielt er in diesem okkulten Drama?



© 1999, 2004 Konami Corporation. Konami and Silent Hill are trademarks of Konami Corporation.



DER MANN MIT DEM MANTEL

Wer ist dieser langhaarige Mann, der Henry in der Anderen Welt unablässig verfolgt? Was weiß er über die dunklen Geheimnisse von Silent Hill und all die seltsamen Vorfälle in South Ashfield Heights?



APARTMENT-MANAGER

Er ist der Hausmeister von South Ashfield Heights. Wenn Henry durch den Türspion schaut, sieht er ihn häufig vor seiner Wohnung lauern. Welches düstere Geheimnis verbirgt der Hausmeister und welche Verbindung besteht zwischen ihm und Silent Hill?



AKTEURE

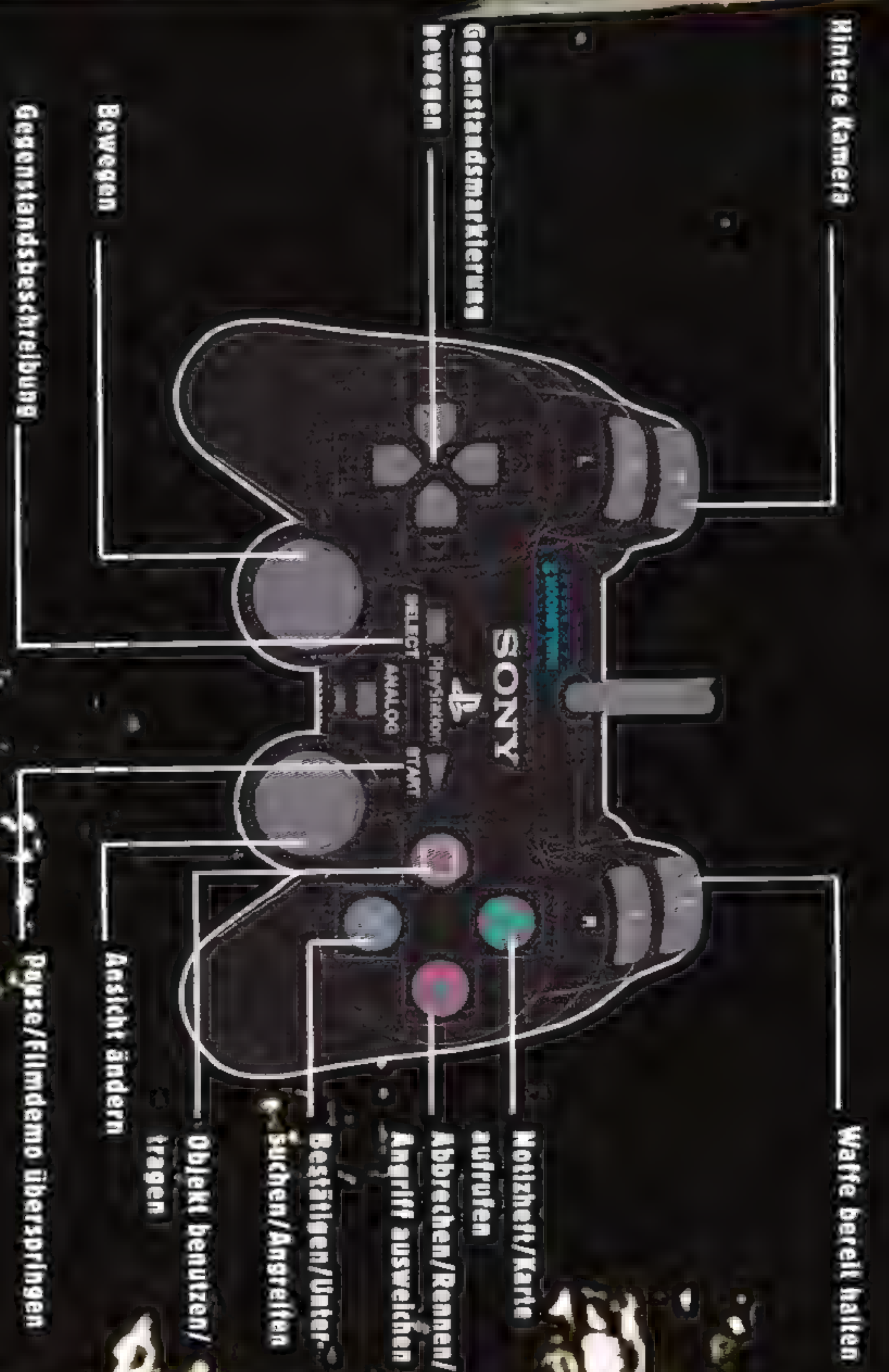
RICHARD BRAINTREE

Richard Braintree ist ein weiterer Nachbar von Henry in South Ashfield Heights. Er wohnt in Apartment 207. Wenn Henry aus dem Fenster blickt, kann er direkt in Richards Wohnung sehen. Persönlich ist er ihm vor Betreten der Anderen Welt jedoch nicht begegnet. Welche Verbindung besteht zwischen diesem reizbaren Mann und all den seltsamen Ereignissen?



GRUNDLEGENDE STEUERUNG

SPIELSTEUERUNG



Klient Hill 4 wurde für die Verwendung mit einem Analog-Controller (DUALSHOCK 2) konzipiert. Manche Tastenfunktionen lassen sich im Menü Option ändern.

UNTERSUCHEN

Wenn Sie einen Bereich in der Isoperspektive untersuchen, erscheint ein Augensymbol, sobald Sie auf eine Stelle treffen, die genauer betrachtet werden sollte. Drücken Sie dann auf die X-Taste, um den Gegenstand/den Bereich genauer anzuschauen.



ALLGEMEINE FUNKTIONEN

GEGENSTANDSSYMBOL

Wenn Sie die Richtungstasten oder die

[D]-Taste drücken, erscheint am unteren

Bildschirmrand ein Gegenstandssymbol. Um

einen der aufgeführten Gegenstände zu beut-

zen oder zu tragen, wählen Sie die gewünsch-

ten Objekte mit den Richtungstasten Links und

Rechts aus und drücken dann die

[D]-Taste.

Sämtliche Gegenstände können in der Truhe,

die sich im Wohnzimmer befindet, aufbewahrt

werden. Da immer nur eine begrenzte Anzahl

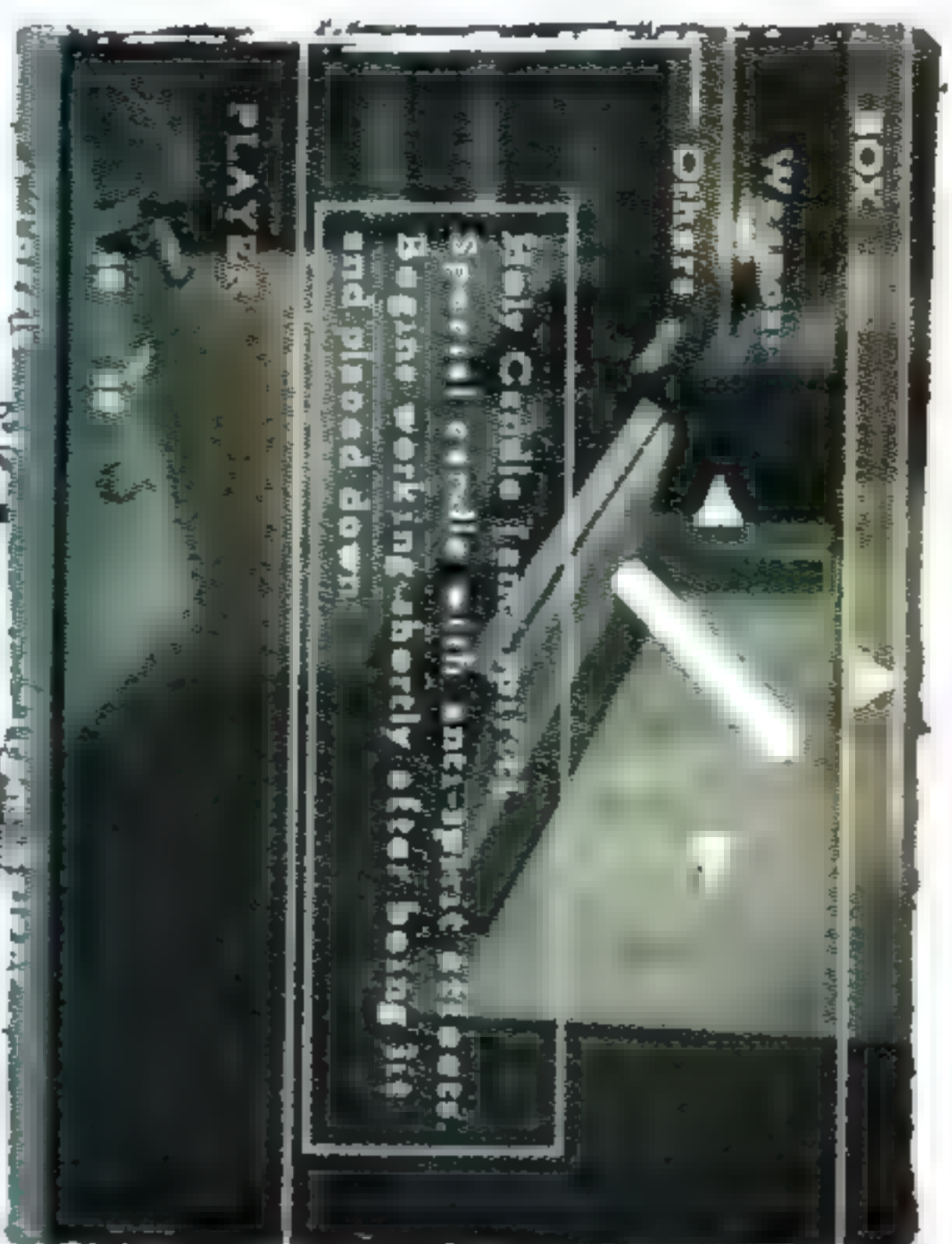
an Gegenständen mitgeführt werden kann.

Deshalb verschaffen Sie sich einen entschei-

denden strategischen Vorteil, wenn Sie nur die

notwendigen Gegenstände dabei haben und

die übrigen lagern.



SCHLACHT (NUR IN DER ANDEREN WELT)

Der Spieler kann nur in die Schlacht ziehen,

wenn er eine Waffe trägt. Ist das der Fall,

kann er die Waffe durch Drücken der

[R2]-Taste in Bereitschaft versetzen. Drücken

Sie die **[X]**-Taste, um den Feind anzugreifen.

Wenn Sie bei der Benutzung von Nahkampfwaffen die **[X]**-Taste länger gedrückt halten,

nimmt die Powerleiste zu und der Schlag

fällt bedeutend stärker aus.

Drücken Sie in Bereitschaftshaltung die

[O]-Taste, springt der Spieler zurück.

Kombinieren Sie diese Taste mit dem Linken

Analog-Stick, um nach rechts und links zu

springen.



ANDREW DESALVO

Henry begegnet diesem Mann in der Anderen Welt. Er scheint ebenfalls mit dem Kult um Silent Hill in Verbindung zu stehen. Aber wovor hat er solche Angst? Was hat er mit dem schrecklichen Geschehen zu tun?



KARTE (NUR IN DER ANDEREN WELT)

Zu Beginn ist die Karte leer. Je mehr Orte Sie aufsuchen, desto mehr besuchte Orte werden auf der Karte erfasst. Am Ende ist die Karte vollständig. Wichtige Informationen wie z. B. Räume, die Sie betreten können oder Türen, die sich nicht öffnen lassen, werden mit einem roten Zeichen markiert.



WICHTIGER HINWEIS!

Die Karten innerhalb des Spieles weisen die amerikanische Stockwerkbezeichnung auf. Der Bildschirmtext enthält jedoch zur einfachen Orientierung die im deutschsprachigen Raum übliche Bezeichnung. Daraus ergibt sich folgendes: 1F=Erdgeschoss, 2F=1 Stock, 3F=2. Stock etc.
Die Bezeichnungen der Kellergeschosse lauten: B1=1. Kellergeschoss, B2=2. Kellergeschoss etc.

NOTIZHEFT

Das Notizheft enthält Aufzeichnungen und allerlei Informationen in einer Datei, die Sie zu jedem Zeitpunkt anschauen können.

ZURÜCKSETZEN

Wenn Sie das Spiel zurücksetzen und zum Titelbildschirm zurückkehren möchten, halten Sie die Tasten **LTB**, **L2**, **R1**, **R2**, **START** und **SELECT** gleichzeitig gedrückt.

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

STAHLROHR

Stabiles Stahlrohr, etwa ein Meter lang und einfach zu benutzen.

REVOLVER

Leicht zu benutzen, aber mit etwas wenig Durchschlagskraft..

HEILIGE KERZE

Besondere Kerze mit exorzistischen Kräften. Die Wirkungen halten nach einem Blitz für eine Weile an.

HEILIGENMEDAILLON

Das Heiligenmedaillon kann zusätzlich zu einer anderen Waffe getragen werden. Das Medaillon wehrt Geister ab, wird irgendwann jedoch zerbrechen.

ERSTE-HILFE-KASTEN

Heilt Wunden, stellt zum Teil die Lebensenergie des Spielers wieder her.



JASPER GEIN

Dieser junge Mann neigt zu Selbstgesprächen und brabbelt meistens zusammenhangloses Zeug über den Kult von Silent Hill vor sich her. Als Henry ihm in der Anderen Welt begegnet, reagiert er betroffen auf dessen offensichtlich Verwirrung und Not. Ob hinter Jaspers konfuse, geisteskranken Ausbrüchen mehr steckt? Welches Geheimnis verbindet ihn mit dem mysteriösen Kult?

SPEICHERN/LADEN

Zum Speichern der Spieldaten benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit mindestens 781 KB freiem Speicherplatz.

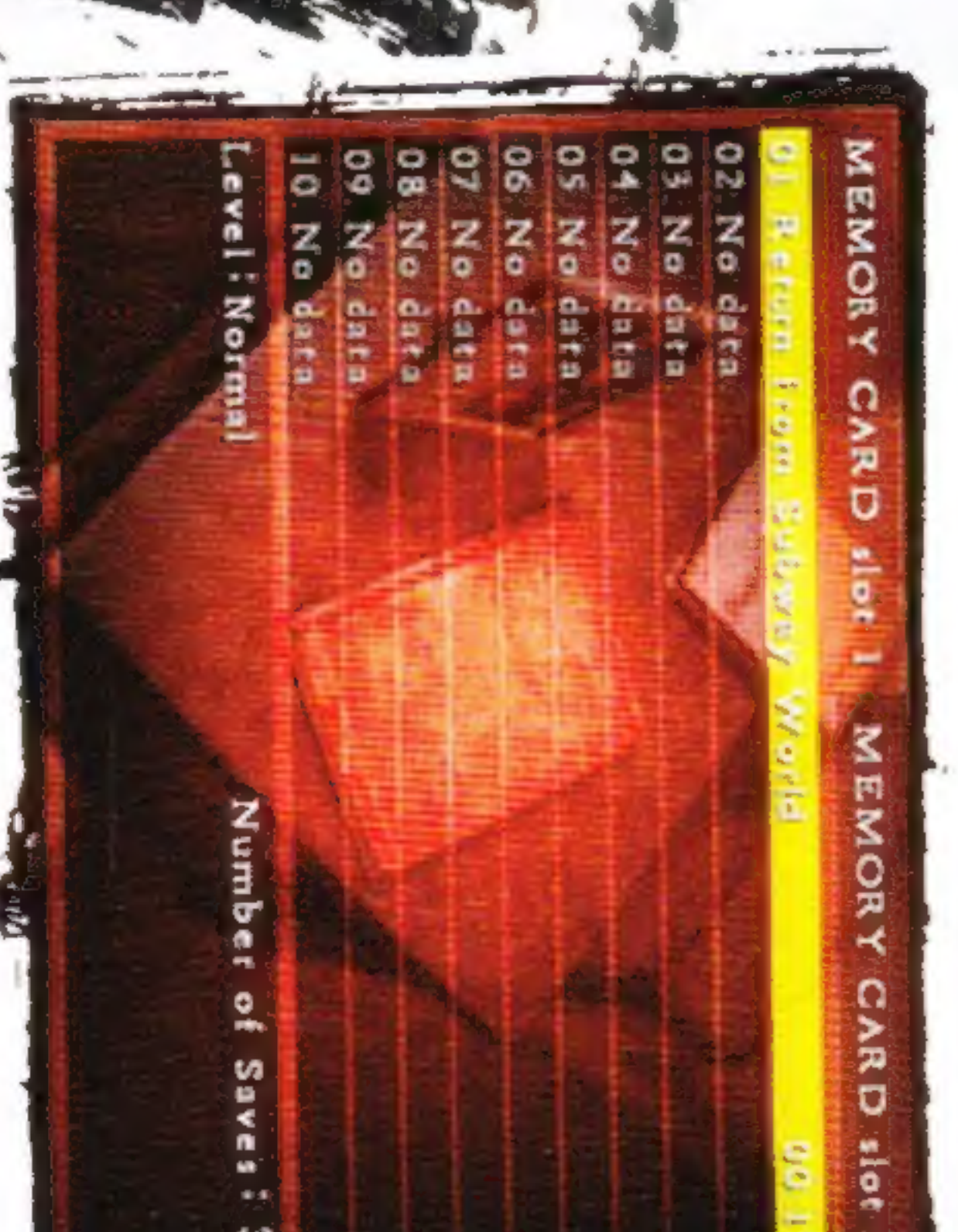
SPEICHERN

Zum Speichern der Spieldaten muss sich der Spieler in das Wohnzimmer begeben, in dem Henrys Tagebuch aufbewahrt wird.

Es erscheint der Bildschirm Speichern mit weiteren Anweisungen.

LADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden möchten, wählen Sie auf dem Titelschirm die Option Laden und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.



OPTIONEN

Den Bildschirm Optionen rufen Sie auf, indem Sie entweder auf dem Titelbildschirm Optionen wählen oder nach der Unterbrechung des Spiels (Pause) die **△**-Taste drücken. Im Menü Optionen können Sie verschiedene Einstellungen ändern:

HELLIGKEIT
Ändert die Helligkeit des Bildschirms.

BILDSCHIRMPPOSITION
Ändert die Position des Spielbildschirms.

SPRACHE
Ermöglicht die Auswahl einer der Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.

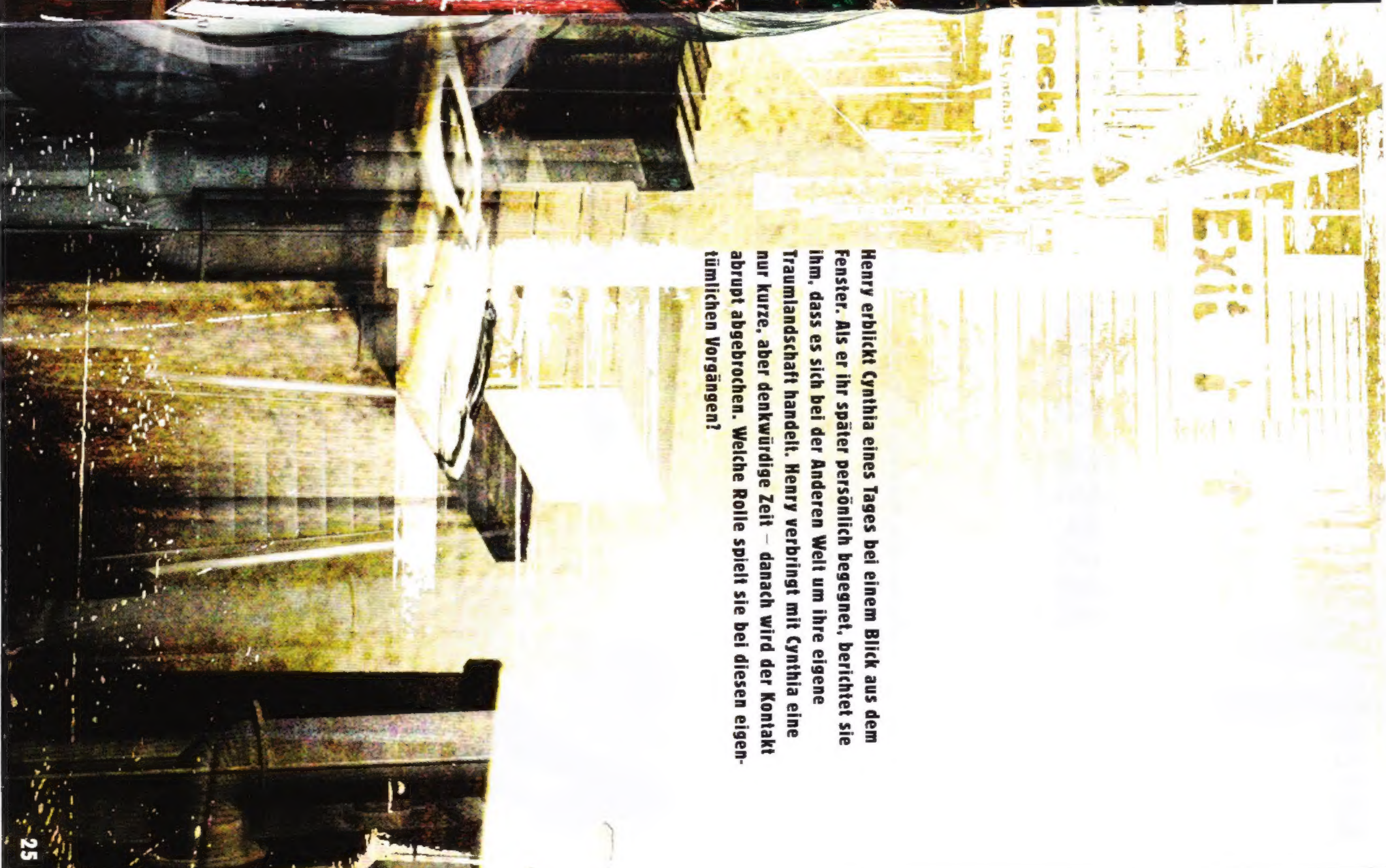
UNTERTITEL
Schaltet die Untertitel EIN/AUS.

VIBRATION
Schaltet die Vibration des Controllers EIN/AUS.

SOUND
Schaltet um zwischen Stereo und Mono.



Henry erblickt Cynthia eines Tages bei einem Blick aus dem Fenster. Als er ihr später persönlich begegnet, berichtet sie ihm, dass es sich bei der Anderen Welt um ihre eigene Traumlandschaft handelt. Henry verbringt mit Cynthia eine nur kurze, aber denkwürdige Zeit – danach wird der Kontakt abrupt abgebrochen. Welche Rolle spielt sie bei diesen eigen-tümlichen Vorgängen?



CYNTHIA VELASQUEZ



MUSIK

Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.

SOUND-EFFEKTE


Ändert die Lautstärke der Sound-Effekte.

TASTENBELEGUNG

Passt die Spielsteuerung Ihren Wünschen an.

STANDARDSTEUERUNG

Wählen Sie die Standard-Bewegungssteuerung für den Linken Analog-Stick.

Wenn Sie während des Spiels die -Taste drücken, wechseln Sie zwischen Rennen/Gehen.

STÖR-EFFEKT

Schaltet den Effekt der Bildschirm-Störung EIN/AUS.

BLUTFARBE

Legt die Farbe des Blutes fest, das in den Kampfscenen erscheint.

KOPFBEWEGUNG

Schaltet in der Egoperspektive die Kopfbewegung EIN/AUS.

ENERGIELEISTE AUSBLENDEN

Ist diese Option EIN geschaltet, wird die Energieanzeige automatisch ausgeblendet. Ist sie AUS geschaltet, wird die Energieanzeige immer angezeigt.

SYMBOL AUSBLENDEN

Ist diese Option EIN geschaltet, wird das Symbol automatisch ausgeblendet. Ist sie AUS geschaltet, wird es immer angezeigt.



HENRY TOWNSHEND

Die Hauptfigur des Spiels ist ein eher introvertierter Mann Ende Zwanzig. Er lebt seit zwei Jahren in Apartment 302 in South Ashfield Heights. Kürzlich bemerkte er, dass in seiner Wohnung seltsame Dinge vor sich gehen. Was wohl dahinter steckt? Spielt ihm seine Phantasie einen Streich, wird er von dunklen Dämonen im eigenen Kopf bedroht oder handelt es sich dabei um eine ganz neue Realität?

EILEEN GAVIN

Diese junge Frau ist Anfang Zwanzig und Henrys Nachbarin in Apartment 303. Henry und Eileen haben im Alltag nicht viel miteinander zu tun – abgesehen von einem höflichen Nicken im Flur. Sie wohnte bereits in South Ashfield Heights, als Henry dort einzog. Warum nur wird sie jetzt in all diese seltsamen Ereignisse hineingezogen?